**Caso de Uso 2: Início de Interação com NPC (System)**

**Ator Primário:** Jogador (personagem)

**Escopo:** Sistema de Script de NPC / Interface de Personagem (Controle de Personagem) / ‘Grade de Eventos’ / ‘Tabela de Referência de Scripts’

OBS: Grade de Eventos

Matriz com correspondência a cada unidade andável do jogo, que armazena ID’s referentes a SCRIPTS a serem executados em caso de Interação.

OBS2: Tabela de Referência de Scripts

Tabela que associa cada ID ao endereço onde o SCRIPT correspondente está armazenado.

**Level:** Objetivo de Usuário

**Stakeholders e Interesses:**

* Usuário: Interagir com NPC sem erros

**Pré-Condição:**

* Interação da Interface de Personagem com ‘Grade de Eventos’ iniciada
* Download realizado com sucesso, sem arquivos corrompidos. (Arquivos do jogo funcionais)

**Garantia Mínima:** Nenhuma

**Garantia em caso de Sucesso:** SCRIPT do NPC começar a ser executado

**Cenário Principal de Sucesso:**

1. Usuário (Personagem no Jogo) inicia interação com ‘Grade de Eventos’ do mapa.
2. Obtém-se o ID correspondente ao evento presente na ‘Grade de Eventos’ correspondente à coordenada com que houve a interação do jogador.
3. Consulta-se o ID desse evento na ‘Tabela de Referência de Scripts’, obtendo-se, portanto, o endereço do Script a ser executado.
4. Executa-se o Script obtido. <Início de caso de uso “Execução de Script”>

Desvios:

2.1. A coordenada acessada da ‘Grade de Eventos’ não possui nenhum ID associado

* Fim de Caso de Uso

3.1. O ID obtido na ‘Grade de Eventos’ não existe na ‘Tabela de Referência de Scripts’

* <Início de Caso de Uso ‘Erro no Jogo’>

3.2. Não é encontrado nenhum script no endereço obtido na ‘Tabela de Referência de Scripts’

* <Início de Caso de Uso ‘Erro no Jogo’>